

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Jaman sekarang perkembangan teknologi semakin pesat, tetapi dengan pesatnya perkembangan teknologi memiliki dampak negatif tersendiri yaitu, pengetahuan tentang sejarah semakin tidak diminati karena sejarah dianggap membosankan dan tidak penting maka masyarakat tidak tertarik untuk mempelajari bahkan mengingat sejarah tersebut, salah satunya adalah sejarah tentang kejadian “Pertempuran Lima Hari di Semarang”.

Setiap tanggal 15 oktober selalu diperingati tentang dimulainya “Pertempuran Lima Hari di Semarang” yang bertempat disekitar monumen Tugu Muda, pada acara peringatan tersebut sering dibacakan tentang bukti kegigihan para pejuang Indonesia yang berada di Semarang melawan penjajah untuk mempertahankan kota Semarang yang terjadi pada tanggal 15 oktober 1945 dan berakhir pada tanggal 19 oktober 1945.

Yang menjadi masalah menurut masyarakat dalam mempelajari hal tersebut adalah tidak ada media/kurangnya media pembelajaran sejarah yang dapat membuat pelajaran sejarah ini menjadi menarik dan menyenangkan maka dari itu dengan media *game* berbasis android diharapkan dapat membantu masyarakat khususnya masyarakat kota Semarang, Sebagai masyarakat kota Semarang sudah seharusnya mempelajari, mengingat dan melestarikan kejadian bersejarah tersebut untuk anak-cucu kita, karena penting sekali untuk mempelajari dan mengingat sejarah karena sejarah adalah salah satu pelajaran yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan pendidikan karakter, pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air[1].

Namun ada juga nilai positif dari perkembangan teknologi tersebut, yaitu banyaknya media yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dan informasi seperti buku, film, internet, *game*. Dengan memanfaatkan nilai positif tersebut kita dapat membuat media untuk pembelajaran dan informasi yang menarik dan diminati, pada kesempatan kali ini melalui pembuatan *game* smartphone android

sebagai media untuk membantu pembelajaran sejarah tentang kejadian “Pertempuran Lima Hari di Semarang”[2].

Dengan menyatukan permainan bergenre arcade dan kuis yang diharapkan dapat membuat pemain *game* tidak merasa bosan dan senang dalam memainkan permainan tersebut, dan menurut penelitian Strang, John permainan bergenre arcade terbukti efektif dalam pembelajaran edukasi[3], bukan hanya *game* bergenre arcade yang terbukti efektif dalam pembelajaran namun *game* bergenre kuis juga menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang terbukti pada penelitian yang berjudul “Implementasi Algoritma Fisher-yates dan Fuzzy Tsukamoto Dalam *Game* Kuis Tebak Nada Sunda Berbasis Android” dikatakan bahwa Aplikasi kuis “Tebak Nada Sunda” dapat dinyatakan menarik berdasarkan hasil kuesioner yang diambil dari 40 responden secara acak sebesar 77.75% dan aplikasi ini dinyatakan *userfriendly*/ mudah digunakan dengan hasil kuesioner sebesar 82.25%[4].

Ada juga *game* yang mempunyai tema yang sama tentang sejarah pertempuran lima hari di Semarang ditunjukkan pada gambar 1.1 dibawah, yaitu tentang thesis yang berjudul “Pembangunan *game* first person shooter 3D sejarah Pertempuran Lima Hari di Semarang berbasis desktop”[5], yang memiliki perbedaan dengan *game* yang akan dibuat seperti:

- Sudut pandang yang berbeda, diantara kedua *game* ini mempunyai karakter yang masing-masing mempunyai latar belakang yang berbeda dan tujuan berbeda pada tiap *level*-nya.
- *Gameplay* yang berbeda, *game* tersebut menggunakan first person shooter 3D sedangkan *game* yang akan dibuat memiliki *gameplay* Platformer dan Accelerometer.
- Genre yang berbeda juga, genre *game* tersebut menggunakan FPS dan sedangkan *game* yang akan dibuat memiliki genre arcade dan kuis.
- Platform yang berbeda, *game* tersebut menggunakan komputer/laptop sedangkan *game* yang akan dibuat menggunakan handphone dengan sistim operasi android.



Gambar 1.1 *Game FPS Sejarah Pertempuran Lima Hari di Semarang*

Selain itu ada juga *game* sejarah bertema “Perancangan *Game* Android Untuk Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia (1908 - 1945) Dengan Target Remaja Usia 13 – 18 Tahun” yang ditunjukkan pada gambar 1.2 dibawah, yang juga menggunakan media *game* sebagai media pembelajaran sejarah, dalam penelitian tersebut didapat kesimpulan bahwa penerapan materi sejarah dalam bentuk *game* ini selain menampilkan sejarah dalam bentuk baru dan interaktif juga dapat mengatasi permasalahan jam pelajaran yang terbatas. Dengan media interaktif pengguna dapat terlibat secara langsung sehingga dapat mengatasi rasa bosan yang ditimbulkan saat belajar dan dapat menarik minat pengguna yang mengikuti perkembangan teknologi[6].



Gambar 1.2 *Game Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia (1908 - 1945)*

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka akan diadakan pengujian terhadap 30 mahasiswa dan mahasiswi Universitas Katolik Soegijapranata sebagai objek penelitian untuk memainkan *game* yang akan dibuat dan mengisi kuisisionare untuk memberi kesimpulan tentang yang mereka rasakan setelah memainkan *game* tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat ditentukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan cerita sejarah kejadian “Pertempuran Lima Hari di Semarang” menjadi materi *game*?
2. Variasi *gameplay* apa yang dapat menambah minat belajar pemain tentang sejarah?
3. Apakah *game* yang dibuat dapat menambah minat belajar pemain dalam mempelajari sejarah?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat bertujuan untuk:

1. Merancang dan membuat *game* dengan menerapkan cerita kejadian “Pertempuran Lima Hari di Semarang” sebagai materi sejarah *game* tersebut.
2. Membuat *gameplay* dengan 2 variasi yang berbeda agar dapat menambah minat pemain dalam belajar tentang sejarah.
3. Mencari data dengan melakukan survey tentang minat belajar pemain terhadap *game* yang dibuat kepada responden yang telah melakukan uji coba *game* tersebut.